

## ПРОБЛЕМА ИГРЫ В ТВОРЧЕСТВЕ Й. ХЕЙЗИНГА И Э. ФИНКА

В современных условиях наблюдается активный поиск, выявления и констатации научной сущности феномена игры. Об этом свидетельствуют исследования ученых - современников и издания ряда монографий по данной проблеме [1].

Игра, особенно в ее компьютерном варианте, становится одной из важных проблем в современной социальной науке. Сегодня активно изучаются социальная природа, функции компьютерной игры, ее виды, компьютерная зависимость и пр. Прежде, чем говорить об этих проблемах, обратимся к ее анализу в социальной науке.

Первоначально игра начала изучаться в рамках биологизаторского подхода. Этот подход к рассмотрению игры господствовал до 30-х годов XX века. Однако начиная с 30-х годов XX столетия в социальной науке начинается активная критика данного подхода. Основными его недостатками ученые считали телеологизм, выведение игры из усложнения организма животного, полное отождествление игр животных и человека.

В это время в концепции игры наметились иные акценты. Вслед за работой Й. Хейзинга «*Homo Ludens*» («Человек играющий»), рассматривающей, прежде всего, мотивы игры [2], К. Бюлер заключает, что игровая деятельность совершается ради удовольствия. В. Вундт, в свою очередь, через психические процессы показывает социальную природу игры.

Впервые теория натурализма была подвергнута критике биологом Ф. Бейтендейком. Он указал на то, что инстинктивные формы поведения не нуждаются в тренировке. Следуя за З. Фрейдом, в основу игры он положил три исходных влечения: к освобождению, к слиянию и к воспроизведению.

Бейтендейк относит игру к виду ориентированно-исследовательской деятельности: игра есть действие с предметами, которые обладают элементами новизны и вызывают интерес. Однако стоит отметить, что ученый не дал четкого определения игры и ее функций.

В современной науке игра рассматривается как самостоятельная область исследования, хотя находится она на пересечении множества наук, как естественных, так и социально-гуманитарных.

Попытка показать социальную сущность игры была предпринята нидерландским историком и культурологом Й. Хейзинга. Все виды человеческой деятельности он относит к игре, при этом сама игра является основным источником и высшим проявлением культуры. Его главная цель определить «насколько сама культура носит игровой характер [3]. Хейзинга говорит о том, что игра присутствует во всех основных культурных формах общества: не только в искусстве, но и в науке, политике, праве, ремесле и т. д. Он критиковал мыслителей, которые рассматривали игру как средство обслуживания биологических потребностей человека.

Й. Хейзинга справедливо отмечает, что игра намного старше культуры, так как культура - творение человеческого сообщества. «Игра старше культуры, ибо понятие культуры как бы совершенно его ни определяли, в любом случае предполагает человеческое сообщество, а животные вовсе не ждали появления человека, чтобы он научил их играть» [4]. Бесспорно, что игра не является изобретением человеческой цивилизации. Этот факт становится очевидным уже при поверхностном наблюдении за жизнью и поведением некоторых представителей животного мира. Однако встает вопрос о том, как и для чего играет животное, и как это делает человек? Амбивалентный характер игры не только не отрицает ее социального статуса, а через диалектическое снятие подтверждает его.

Й. Хейзинга подчеркивает свободный характер игры и ее объективность: «... мы можем назвать игру свободной деятельностью,

которая осознается как «не взаправду» и вне повседневной жизни выполняемое занятие, однако она может целиком овладевать играющим, не преследуя при этом никакого прямого материального интереса, не ищет пользы, - свободной деятельностью, которая совершается внутри намеренно ограниченного пространства и времени, протекает упорядочено, по определенным правилам и вызывает к жизни общественные группировки, предпочитающие окружать себя тайной либо подчеркивающие свое отличие от прочего мира всевозможной маскировкой» [5]. На наш взгляд, ученый дает одно из наиболее системных описаний игры как социального феномена. В рамках биологического подхода игра рассматривалась лишь с точки зрения биологической функции организма человека. Что касается психологического подхода, то он связывал игру лишь с играми детей.

Й. Хейзинга говорит о том, что игра является сложным, полифункциональным феноменом: «Реальность, именуемая игрой, доступна восприятию любого и каждого, простирается в одно и то же время на мир животный и человеческий» [6] .... «Бытие игры всякий час подтверждает, причем в самом высшем смысле, супралоги́ческий характер нашего положения во Вселенной. Животные могут играть, значит, значит, они уже нечто большее, чем просто механизмы. Мы играем, и мы знаем, что мы играем, значит, мы более чем просто разумные существа, ибо игра есть занятие внеразумное» [7]. К тому же мы видим, что игра – старше культуры.

В 30-40-е годы XX века активизировалась проблематика изучения игры. В это время выходит философская утопия Г. Гессе «Игра в бисер». Т. Манн в центр своего эстетического учения ставит игру и «принцип игранья». А в споре между Г. Гадамером и Э. Финком рождается новый подход к изучению природы игры - социологизаторский. Это свидетельствует о всеобщей лудификации человеческого мира.

Одним из интересных подходов к анализу игры является подход Э. Финка. Он говорит о том, что: «Игра есть исключительная возможность

человеческого бытия. Играть может только человек, ни животное, ни Бог играть не могут» [8]. Этот подход можно обозначить как философско-антропологический. Игра, по Финку, настолько естественна для человеческого общества, насколько в нем присутствует смерть, труд, любовь, свобода. Игру он рассматривает как главный способ человеческого общения с возможным. Это позволяет Финку выйти за пределы эмпирического рассмотрения игры. При этом Е. Финку удалось наиболее четко высказать свое отношение к определению понятия игра через констатацию на разном уровне ее многомерности: «Выразить игру в понятии – разве это не противоречиво само по себе? В напряженном соотношении игры и мышления прагматически выражается общее противоречие между непосредственностью жизни и рефлексией, между в – себе – бытием и понятием, между экзистенцией и сознанием, и именно у того самого существа, которое существует в качестве понимающего бытие существа. Игра есть такой основной экзистенциальный феномен, который, вероятно, больше всех остальных отталкивает от себя понятие» [9].

Стоит согласиться с Э. Финком в том, что «Игра не имеет цели, она ничему не служит. Она бесполезна и никчемна: она не соотнесена с какой – то целью человеческой жизни, в которую верят или которую провозглашают. Подлинный игрок играет ради того, чтобы играть» [10]. Эта коннотация еще усиливает тезис И. Канта о том, что «Работа и игра различны, так как в первой трудящийся имеет цель, в последней не имеет» [11]. Е. Финк в той же работе отмечает: «Там, где толкование игры исходит из ее противопоставления труду или вообще серьезности жизни, - там мы имеем дело с поверхностным, но с преобладающим пониманием игры» [12].

Действительно, игра уникальна в каждом ее проявлении и конкретном случае. Ни одна игра не может повториться тождественно сыгранной ранее, любую уже универсально разработанную модель мы помещаем в новые

условия, которые меняются из-за присутствия разных игроков, другой обстановки, условий и т.п.

На наш взгляд, этот подход наиболее ярко выражен при анализе компьютерных игр. Действительно, включаясь в компьютерную игру, человек, порой, забывает себя, принимая чужие роли и статусы, находясь вне конкретного времени и пространства.

### Литература

1. За последние годы лет вышли монографии Казакова Н.Т. Феномен игры в философии: методологический анализ. Красноярск, 1998; Ретюнских Л.Т. Игра как она есть или онтология игры. М., 1997; Ветренко И.А. Социально-исторический статус игры: философский анализ. Омск, 2003. Шаронова С.А. Деловые игры. М., 2004 и др.
2. Хейзинга Й. Homo Ludens. Опыт определения игрового элемента культуры. М., 1992. С. 8
3. Хейзинга Й. Homo Ludens. Опыт определения игрового элемента культуры. М., 1992. С. 12.
4. Там же. С. 9.
5. Хейзинга Й. Homo Ludens. Опыт определения игрового элемента культуры. М., 1992. С. 17.
6. Хейзинга Й. Homo Ludens (человек играющий). М., 2001. С.12.
7. Там же. С.13.
8. Финк Е. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в Западной философии. М., 1988. С. 59.
9. Там же. С. 365
10. Финк Е. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в Западной философии. М., 1988. С. 366.
11. Кант И. О педагогике. М., 1896. С.66.

12. Финк Е. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в Западной философии. М., 1988. С. 362.

Лебедева Ю.В.,  
г. Екатеринбург

## СОДЕРЖАНИЕ И РАЗВИТИЕ ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ ЛИЧНОСТИ

Уровень культуры определяет качество жизни общества, степень его психологической безопасности и комфорта для отдельной личности, степень самореализации личности в обществе, а так же качество взаимоотношений между людьми. С одной стороны, культура общества формирует культуру отдельных индивидов посредством культурной среды. Знаковую роль культуры в становлении личности отмечали такие психологи, как Л.С. Выготский, А.Р. Лурия, А.Н. Леонтьев, Дж. Брунер, М. Коул. С другой стороны, отдельная личность сама вносит в свой вклад в культуру общества, обогащая и развивая её.

Базовая (общая) культура личности представляет собой сложное, многосоставное образование и включает в себя нравственную, физическую, эстетическую культуру и др. Представляется важным остановиться на одном из аспектов базовой культуры, связанном с представлением о совершенствовании и саморазвитии отдельной личности – на психологической культуре (далее ПК) и её формировании.

ПК можно определить как сформированную личностью систему знаний, конструктивных способов и умений взаимодействия человека с собственной личностью, другими людьми и миром. ПК представляет собой сложное, многофункциональное образование, что приводит к необходимости выделения отдельных её компонентов. Авторы (О.И. Мотков [6], Т.Е.